VANGUARDIA EDITORES

DibujArte S3

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

No. 10 $20.00 USO $2.50

7 509761 101795 10

DIBUJA AL ESTILO SPAWN

TIPS PARA REALIZAR HISTORIETAS

CONOCE A TRAVIS CHAREST

CLASES DE FONDOS EN SILUETAS

Salvador Diaz Mirón 156,
Mexico, D.F. C.P. 06400
Tel. 13-23-0-100

Dibujarte S3
No. 10 Marzo 2007

DIRECTORIO DIBUJARTE S3

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director Editorial

Miguel Ángel Hernández Cedillo
Colaboradores

Germán Hernández Ortega
Diseño de interiores

Mario Alberto Romero
Gabo
Octavio
Enrique López
Clases de Dibujo

Gabo
Tozani
Portada

Editoposter
Corrección de Estilo

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Director General

Claudia Flores V.
Administración

Miguel Angel Ruiz
Operaciones

Verónica Maldonado
Circulación

Laura D. Bárcena Villalba
Directora de Diseño

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Adriana Villalobos
Luis Garcia
13-23-0-100 ext. 103, 110

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Lourdes Nuñez
Rafael Esquivel
Marca 13-23-0-100 ext. 111, 112

www.vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

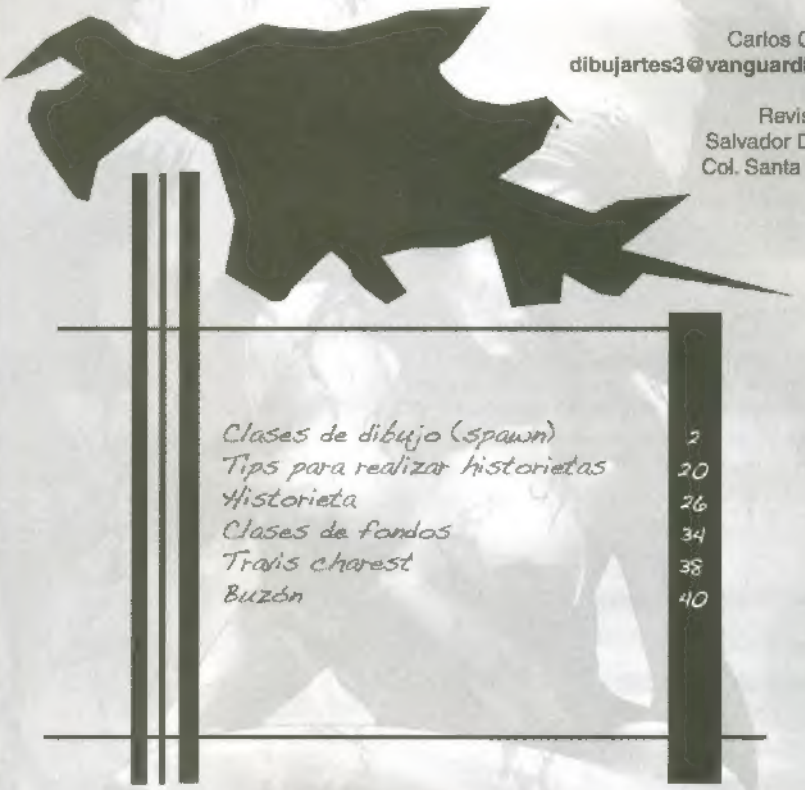
"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa".

EDITORIAL

Parte de la creatividad de un artista está en su imaginación, otro tanto en sus experiencias vividas y otro tanto en los sentimientos que desea proyectar. Uno de esos sentimientos es la violencia, que en muchos casos deseamos demostrar de manera muy explícita en nuestro trabajo. Pero como creativos necesitamos también cuidar los mensajes que mandamos a nuestros receptores, pues alentar a la violencia sin razón no es una enseñanza que ayude a nadie. Cada creativo tendrá su opinión, y cada persona tendrá su punto de vista. El mío es que, aun cuando parezca que los actos violentos no nos dañan si no son contra nosotros, es un hecho que afectan el modo de vida de gente que está a nuestro alrededor, y en ese sentido, nos afecta a todos. No incitemos a la violencia como creativos, si la violencia es un gusto personal, que se quede en eso, pero no alentemos a los demás a compartirlo.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujartes3@vanguardiaeditores.com

Revista Dibujarte S3
Salvador Díaz Mirón #156
Col. Santa María la Ribera
Cp 06400
México, D. F.



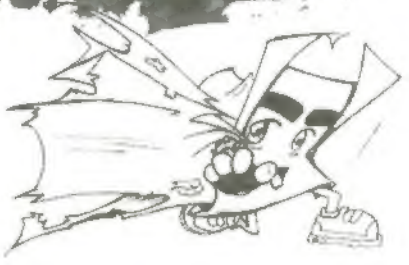
Clases de dibujo (spawn) 2
Tips para realizar historietas 20
Historieta 26
Clases de fondos 34
Travis charest 38
Buzón 40

DIBUJARTE S3 No. 10, es publicada por **EDITOPOSTER S.A.** Salvador Diaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México
Copyrigth © 2002
Fecha de publicación: Marzo 2007. Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Méxicano de Propiedad Industriel No. de registro 937964. Publicación Quincenal.

visita: www.vanguardiaeditores.com

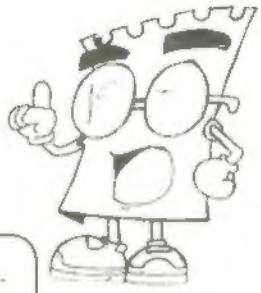
GABO & OCTAVIO

dibujo estilo Spawn



Hola, amigos, ahora analizaremos el estilo de uno de los personajes más famosos de este siglo, la creación de Todd McFarlane: SPAWN.

A primera vista, el estilo parece ser caótico, revuelto y sin sentido, pero hay más estudio en las páginas de sus cómics de lo que parece. Es realmente difícil poder manejar un estilo tan saturado y lleno de líneas, pero esperamos que este pequeño artículo pueda servirles para lograr el efecto de tipo Spawn en su trabajo.



Ya en otras ocasiones hemos hablado de anatomía, así que sólo veremos un poco de este tema.

La deformación que se realiza sobre el cuerpo de Spawn –que es de estructura humana– es básicamente en la masa muscular, haciéndola ligeramente más angulada de lo usual.

Al ser un demonio, se manejan muchos ángulos en su estructura, sobre todo en las extremidades: dedos terminados en garras y pies puntiagudos. Las formas redondas le quitarían el efecto de maldad que tiene.

GABO & OCTAVIO

dibujo estilo Spawn

A

A. Para lograr el efecto de profundidad, maneja plastas negras en primer plano, así los planos posteriores, aun cuando tengan poco detalle, resaltarán.

B

B. Si se hace lo opuesto, se da un efecto de más espacio, sin la sensación de encierro.

C. Algo que da un efecto muy bueno es manejar el personaje en negro, detallando sólo algunos elementos escenciales, en este caso: la capa, el símbolo del pecho y los ojos diabólicos.

Spawn es un personaje siniestro y para resaltar este aspecto, nada como los contrastes de blanco y negro. Puedes acentuarlo aún más si manejas contrastes en planos:

C

El ashurado es el elemento más sobresaliente de este estilo.

Las pequeñas líneas que forman tonos de gris son llamados ashurados y son el recurso más usado para dar volumen en varios estilos de dibujo, incluido éste.

1

Las líneas del ashurado deben ser "agudas" (1), esto es: que comiencen en una base muy ancha (de grueso) y terminen en una punta muy fina (a delgado). Este efecto puede ser logrado con herramientas muy variadas, le recomendamos principalmente el pincel y la plumilla, aunque algunos también usan estilógrafos desechables.

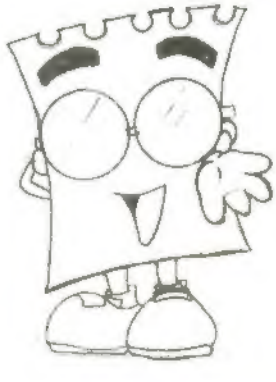
Puedes entrecruzar varios "grupos" de líneas (2) para lograr efectos como depresiones en la piel (causadas por huesos o arrugas). Checa esto en la figura A.

2

Puedes "fundir" las líneas del ashurado con plastas negras, dando la sensación de piel quemada o carcomida. Asegúrate de que la fusión sea gradual, así no parecerá un error.

3

Si lo que quieres es dar un efecto de luz intensa, combina plastas negras cortadas bruscamente, acompañadas de pequeñas zonas de ashurados.



GABO & OCTAVIO

dibujo estilo spawn

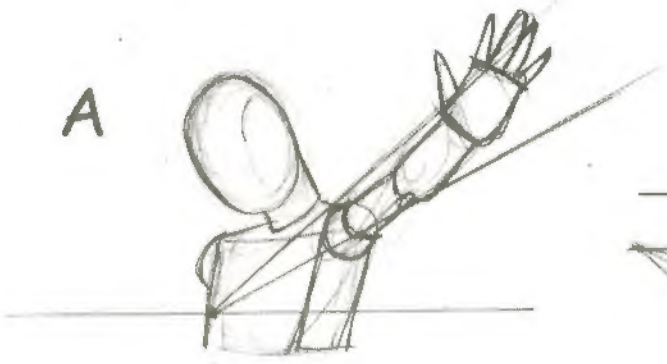
1

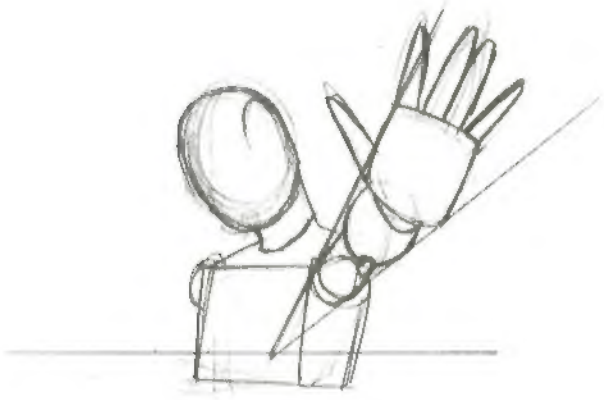
1. Un truco para no complicarte tanto es llenar de negro toda la zona, y después con una pluma de tinta blanca o acrílico y pincel, marca los detalles, como –en este ejemplo– los pliegues de la capa y las arrugas del rostro.

2. Prueba con diferentes tipos de iluminación, manejo de luces y sombras y efectos de entintado para lograr sensaciones diferentes.

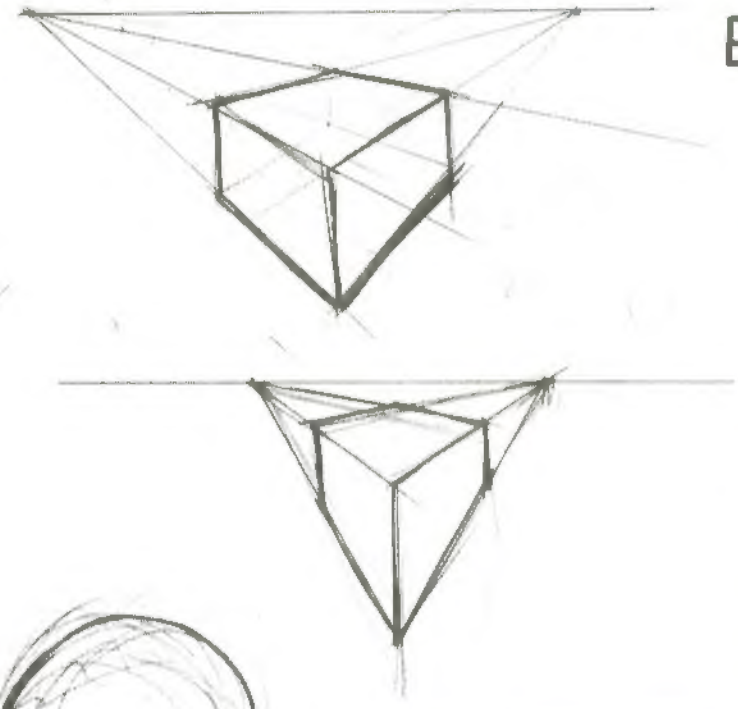
El uso de las perspectivas forzadas es también muy recomendado, para dibujarlas basta con que traces los elementos de primer plano más grandes y vayas reduciendo el tamaño de las cosas conforme se alejan de "la cámara" (A).

A

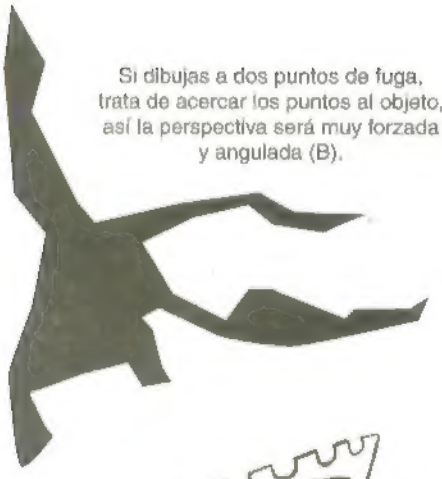


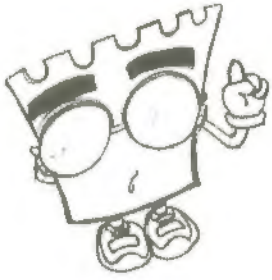


B



Si dibujas a dos puntos de fuga, trata de acercar los puntos al objeto, así la perspectiva será muy forzada y angulada (B).



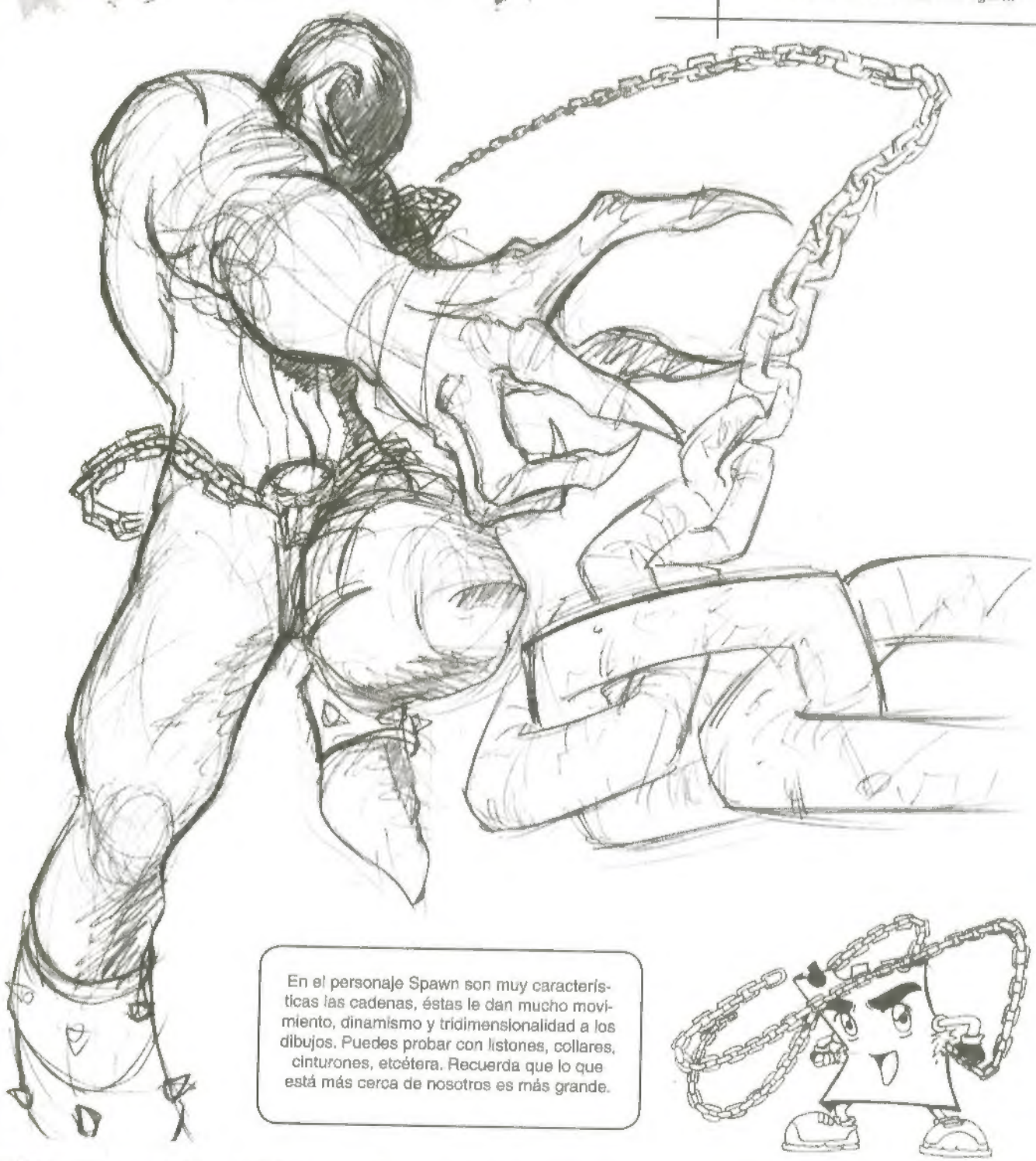


En los dibujos a un punto de fuga (como la vista aérea de un cuerpo) acerca el punto de fuga al centro del objeto. Prueba los resultados.

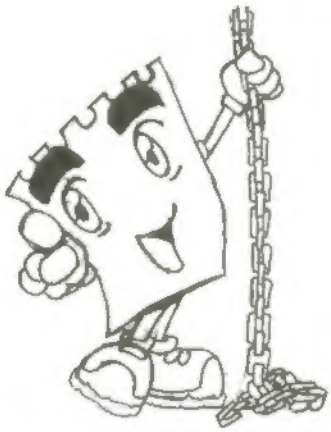
GABO & OCTAVIO

dibujo estilo Spawn

Combina elementos con movimiento para darle movilidad total a la figura.

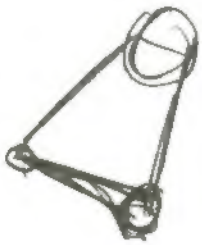


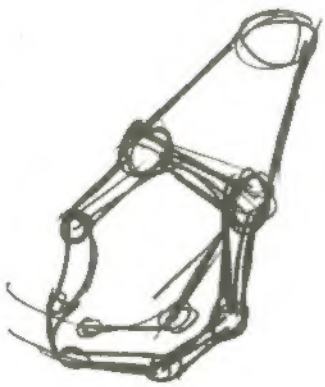
En el personaje Spawn son muy características las cadenas, éstas le dan mucho movimiento, dinamismo y tridimensionalidad a los dibujos. Puedes probar con listones, collares, cinturones, etcétera. Recuerda que lo que está más cerca de nosotros es más grande.



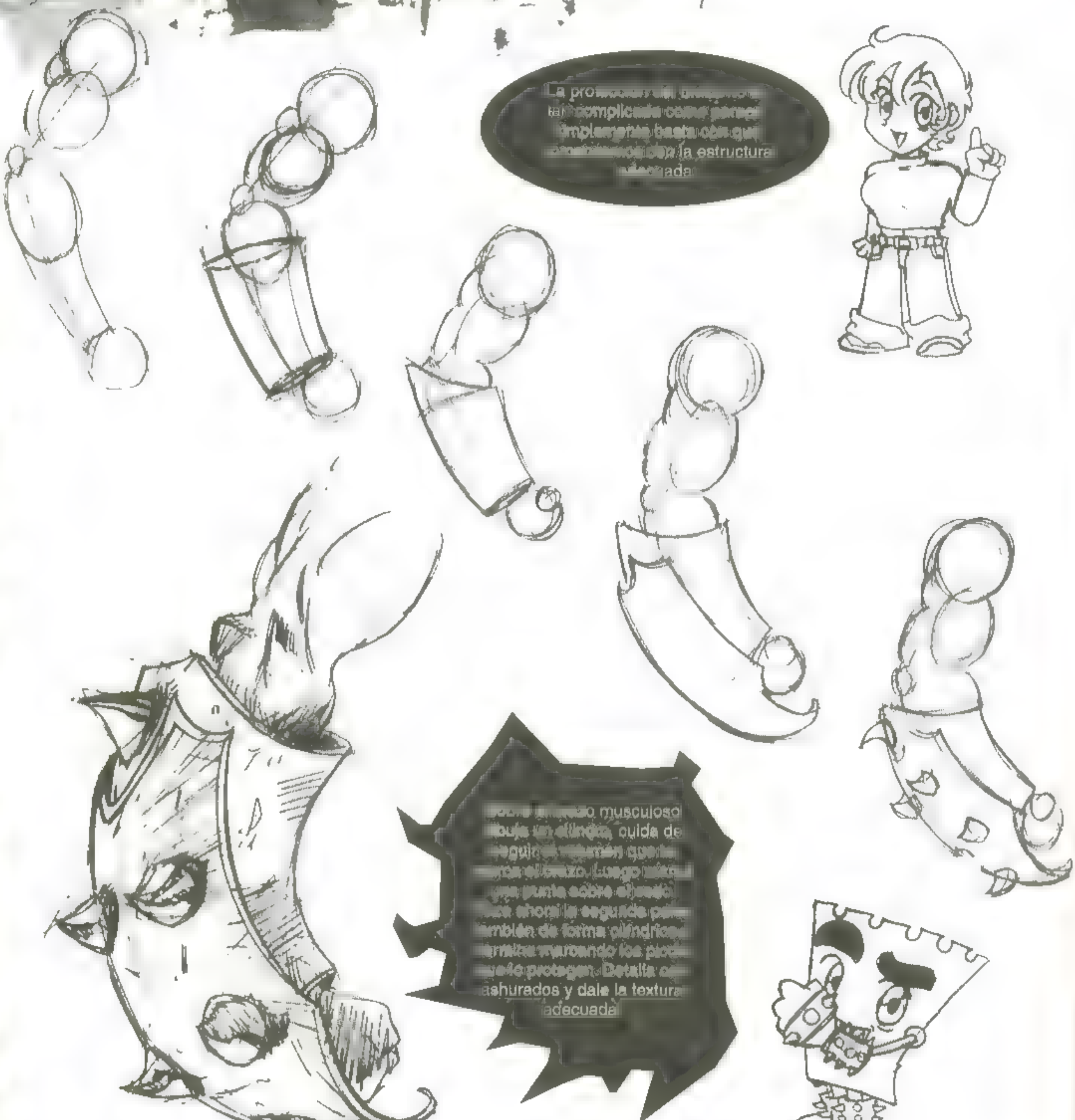
Aquí puedes ver cómo se deforma la estructura incluso del rostro, haciéndolo más angulado y con un toque más demoníaco, sobre todo en los ojos. El efecto definitivo se le da en la piel, dibujando surcos y manchas que asemejan quemaduras y músculos sin piel.

La estructura de las manos es igual a la que ya hemos manejado, sólo que los dedos son más largos y terminan en garras afiladas. El detalle del "guantelete" con picos y los pliegues en la muñeca son importantes.



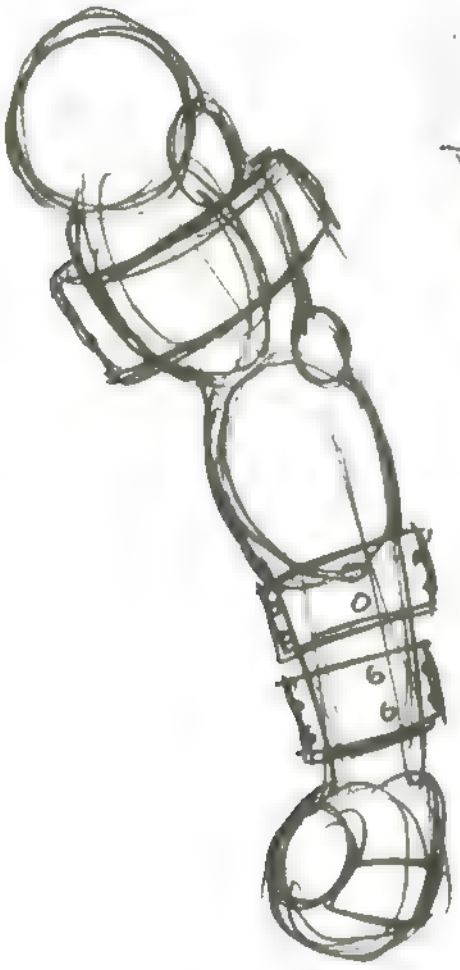


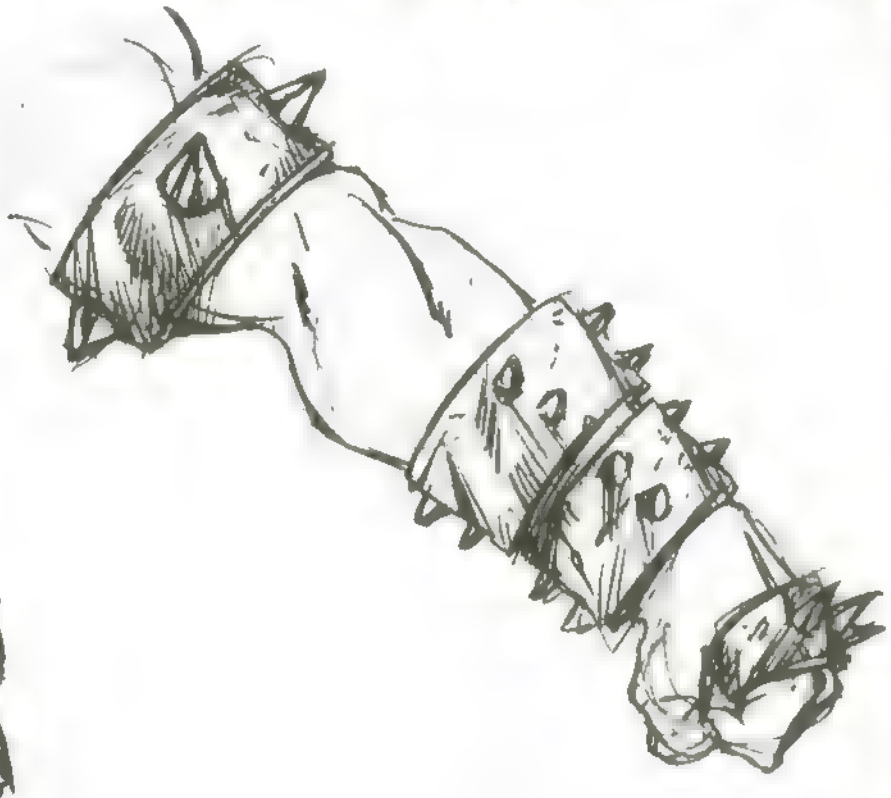
dibujo estilo Spawn



La pro[illegible] tan complicada como parece [illegible]implemente basta con que [illegible] la estructura adecuada.

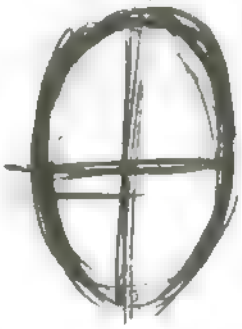
[illegible] musculoso dibuja un cilindro, cuida de seguir [illegible] el brazo. Luego [illegible] ahora la segunda [illegible] también de forma cilíndrica [illegible] marcando los picos [illegible] protegen. Detalla con ashurados y dale la textura adecuada.





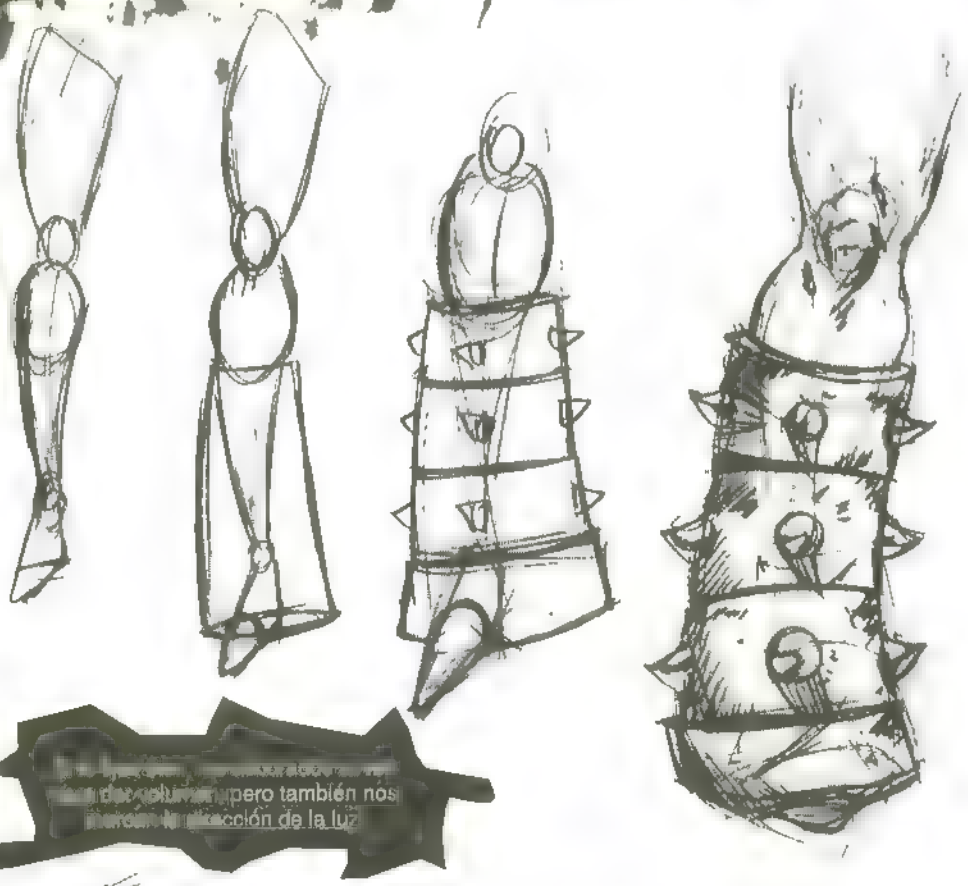
El procedimiento para las protecciones sencillas como brazaletes, muñequeras y guanteletes es el mismo. No olvides mantener la estructura sin importar la posición en la que esté el brazo

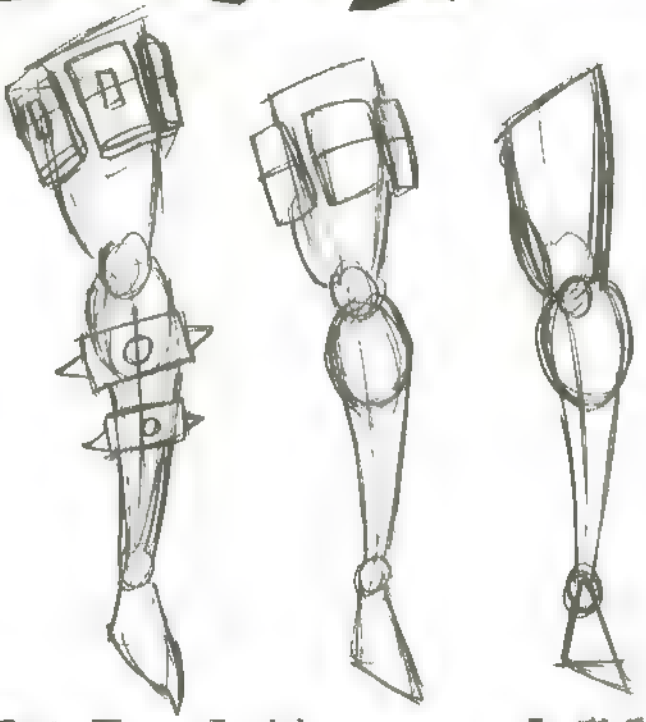
Para la máscara, sigue las líneas guías del rostro, así no te quedarán elementos fuera de su lugar



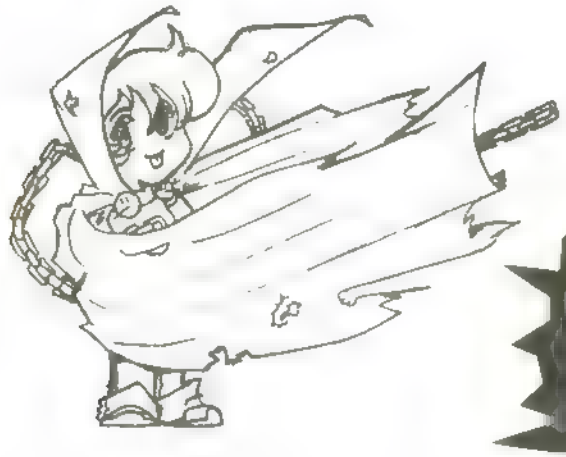
GABO & OCTAVIO

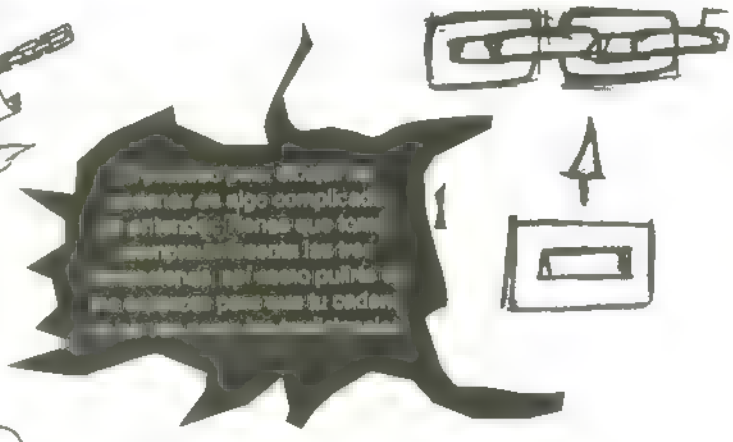
dibujo estilo spawn





Detalla los accesorios como las bolsas y los picos, pero no satures con líneas innecesarias tu trabajo.

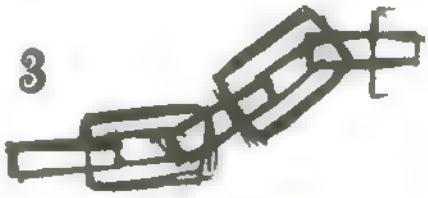




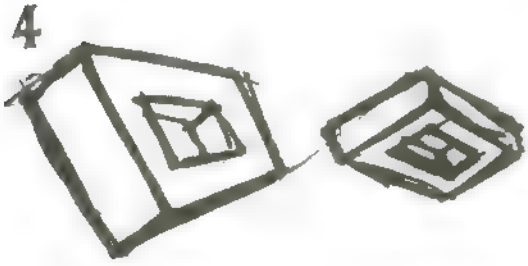
La estructura básica de un eslabón es un rectángulo (1). Si lo ves de frente, tiene otro rectángulo más pequeño en su interior y si lo ves de lado es un rectángulo más delgado, esto sirve para que visualices las dimensiones del eslabón y puedas encadenar varios, uno tras otro (2) Recuerda que los eslabones son figuras que no se modifican, o sea, que son rígidos, la movilidad de la cadena se debe a que son muchos eslabones unidos y se articulan dando un movimiento incluso más dinámico que el de una cuerda gruesa (3)

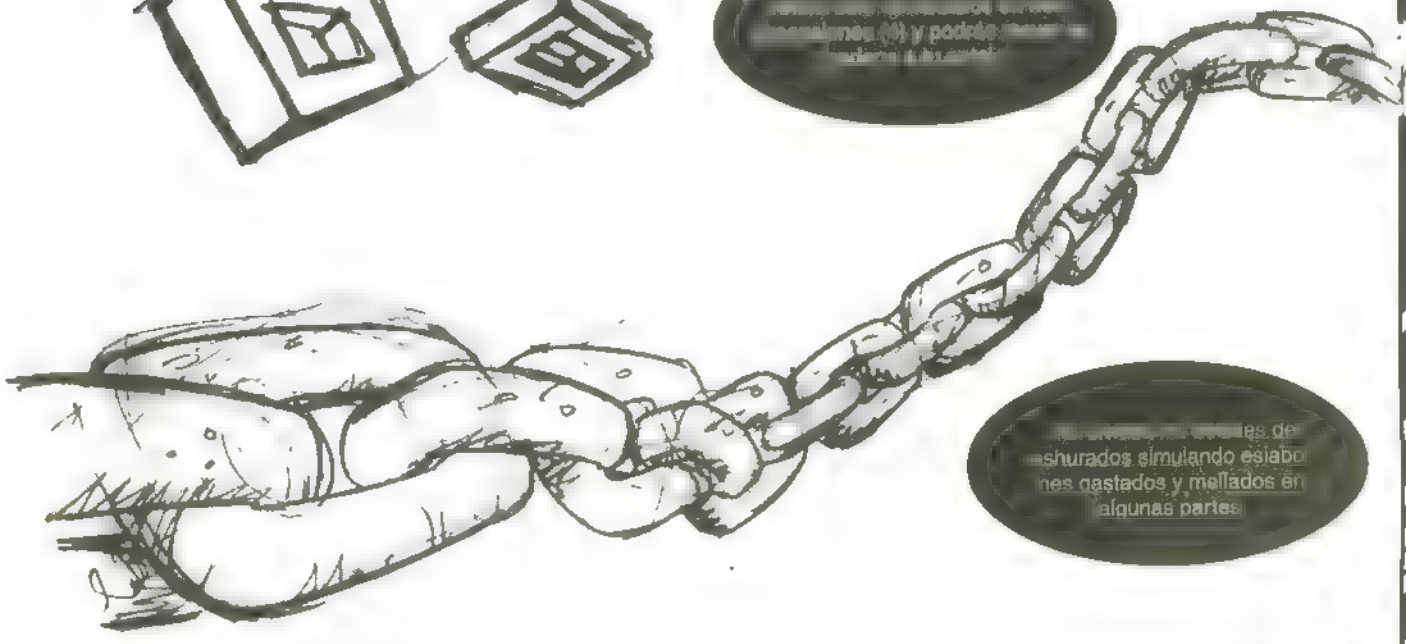
2

3



4



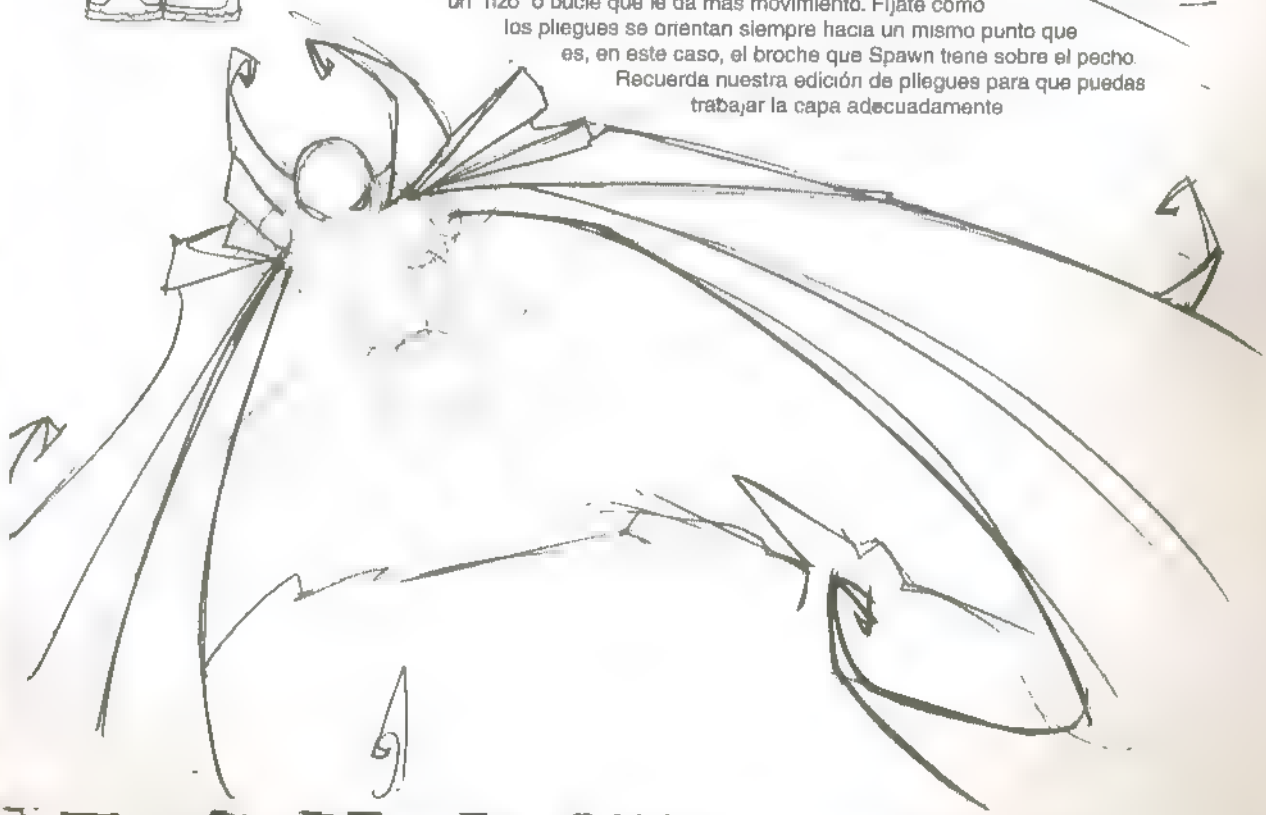


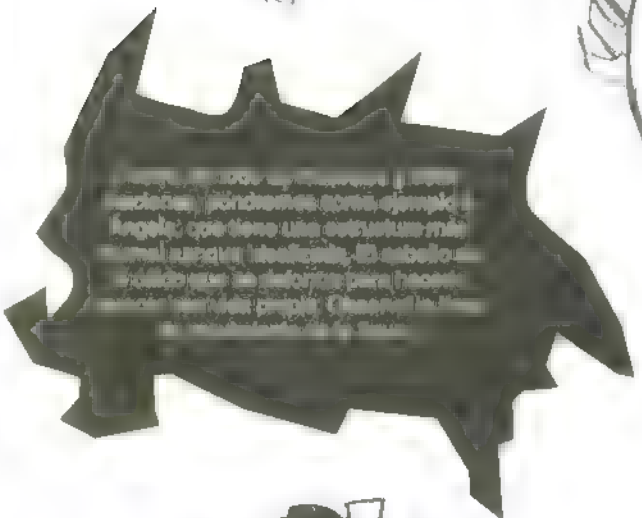
dibujo estilo Spawn

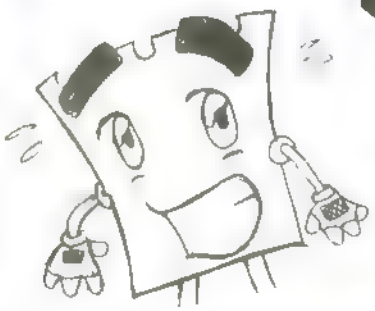
La capa tiene otro modo de trabajarse.

[illegible]ra dar la sensación de que [illegible]tá viva, deben de hacerse [illegible]liegues largos y dar movi[illegible] desgarrando la [illegible] su base

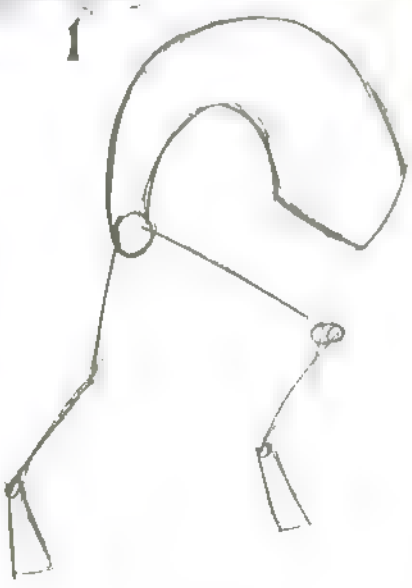
Observa las formas que tiene dependiendo de la zona: la parte que está sobre los hombros y detrás de la cabeza forma una especie de "cuello" que le da una apariencia vampírica. Las puntas de la capa no terminan precisamente "en punta", sino que al final hacen un "rizo" o bucle que le da más movimiento. Fíjate cómo los pliegues se orientan siempre hacia un mismo punto que es, en este caso, el broche que Spawn tiene sobre el pecho. Recuerda nuestra edición de pliegues para que puedas trabajar la capa adecuadamente

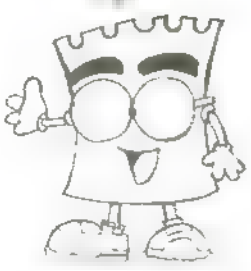


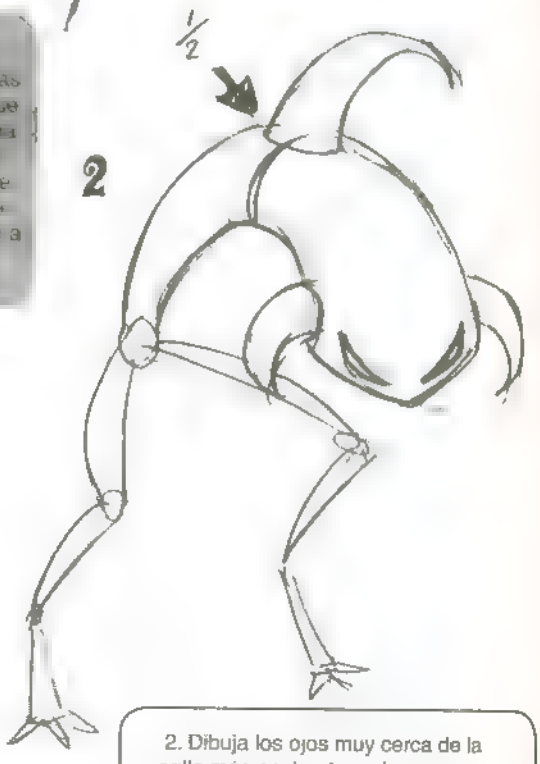




dibujo estilo Spawn

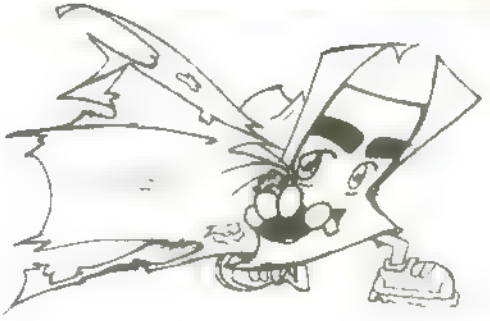






1. Primero dibuja una especie de corbata curvada y ponle extremidades en la base

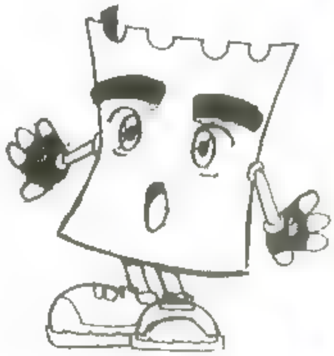
2. Dibuja los ojos muy cerca de la orilla más ancha, traza los cuernos saliendo de detrás de los ojos y la cresta de la espalda sale de la parte más alta de la curva del cuerpo, justo en la parte media. Todos los cuernos van orientados hacia el frente. Da volumen a las piernas y dibuja los dedos en garras



Ahora estudia los detalles:

[illegible]

Observa en los círculos de la letra A las diferentes texturas que se manejan en el personaje y checa los detalles como los picos en los codos, que le dan más agresividad y carácter

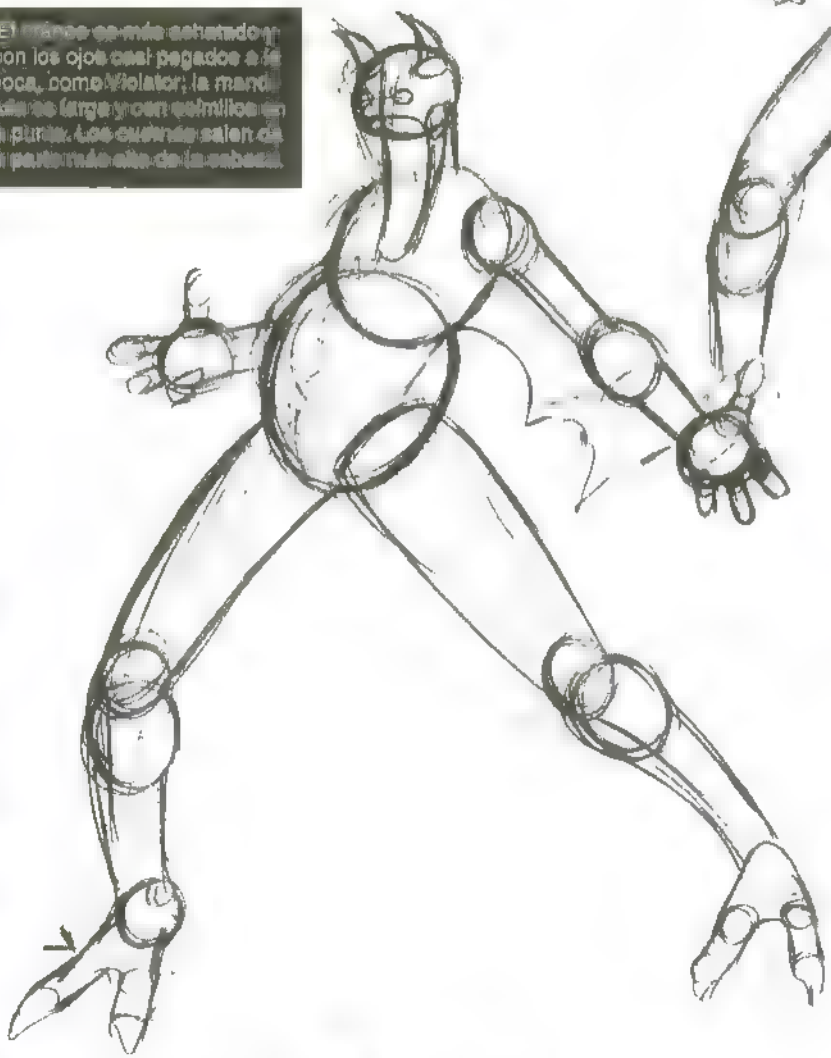


dibujo estilo spawn

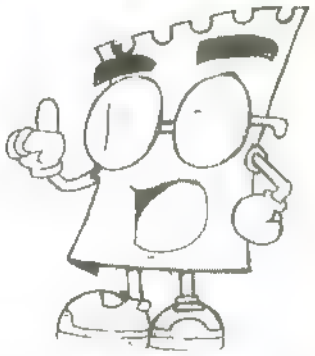
MALEBOLGIA

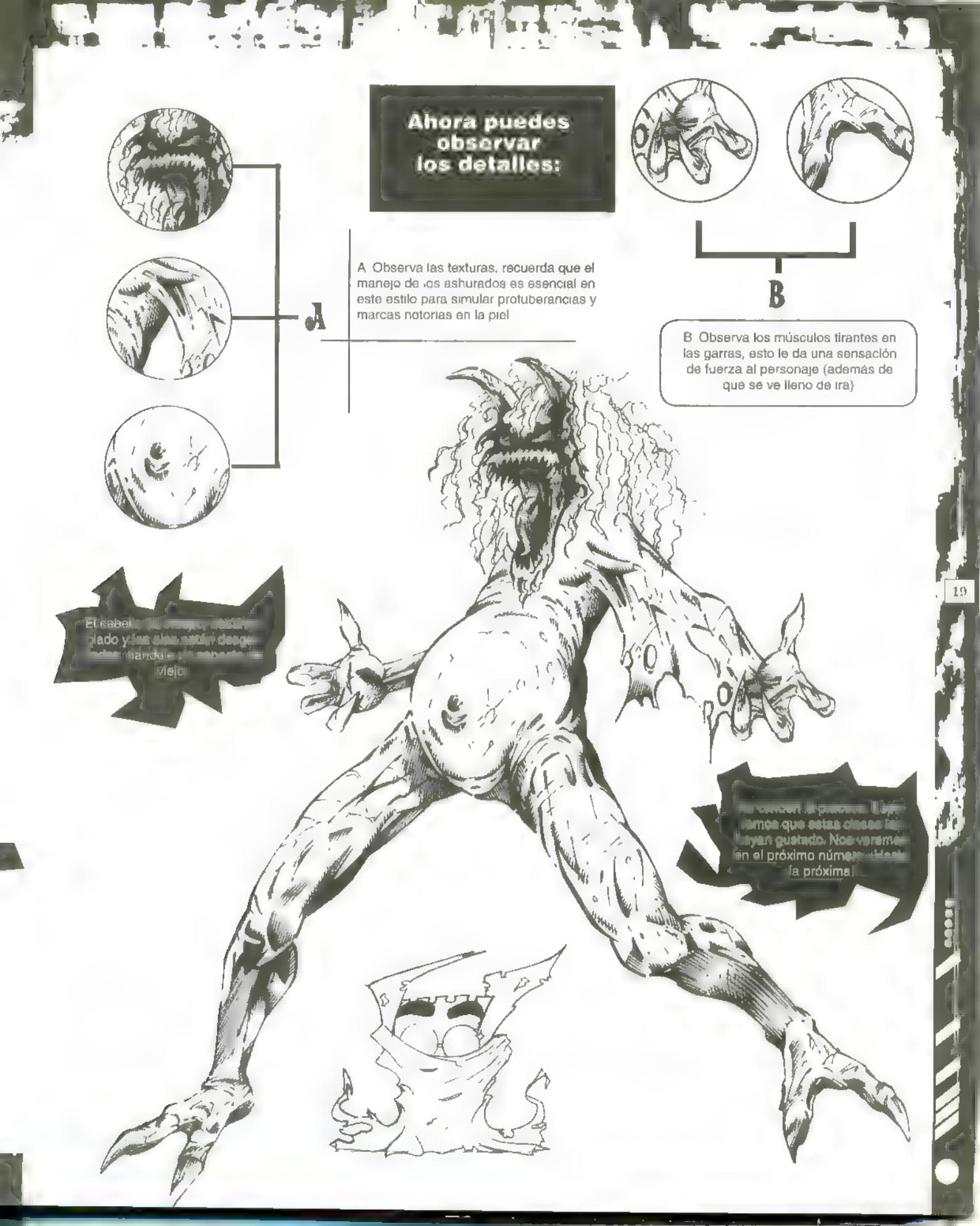
La estructura del cuerpo de Malebolgia es la de un cuerpo humano normal, con las extremidades ligeramente más largas y delgadas y con el abdomen prominente (o sea, panzón)

El [illegible] es más achatado y con los ojos casi pegados a la boca, como Violator; la mandíbula es larga y con colmillos en la punta. Los cuernos salen de la parte más alta de la cabeza.



[illegible] dedos y [illegible] las patas sólo [illegible] salen de las [illegible] parte media de la [illegible]




Ahora puedes observar los detalles:
A
A Observa las texturas, recuerda que el manejo de los ashurados es esencial en este estilo para simular protuberancias y marcas notorias en la piel
B
B Observa los músculos tirantes en las garras, esto le da una sensación de fuerza al personaje (además de que se ve lleno de ira)
El cabel[illegible] plado y [illegible] Mejo
[illegible] que estas clases [illegible] hayan gustado. Nos veremos en el próximo núme[illegible] la próxima!

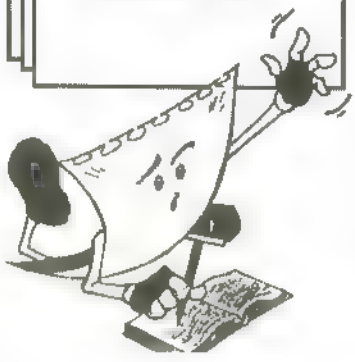
Tips para realizar historietas

Ahora pasemos a otra cosa. A continuación les explicaremos cómo se realizó el cómic para este número de DibujArte; pero antes tienen que saber algo muy importante

Lo primero que debe tener muy claro el creador antes de empezar a dibujar es qué se quiere contar. Una vez que ya ha decidido cuál va a ser el tema a tratar y se ha definido bien el concepto, se procede a realizar el argumento. Ésta es una idea básica y general de la trama, y los puntos que debe tener son los siguientes:

Argumento:

principio
+
desarrollo
+
desenlace



Principio.- En unas cuantas palabras se debe dar a conocer el tema de la historia
Desarrollo.- En este punto se explica cómo se lleva a cabo la historia
Desenlace.- Aquí se da la conclusión de la misma

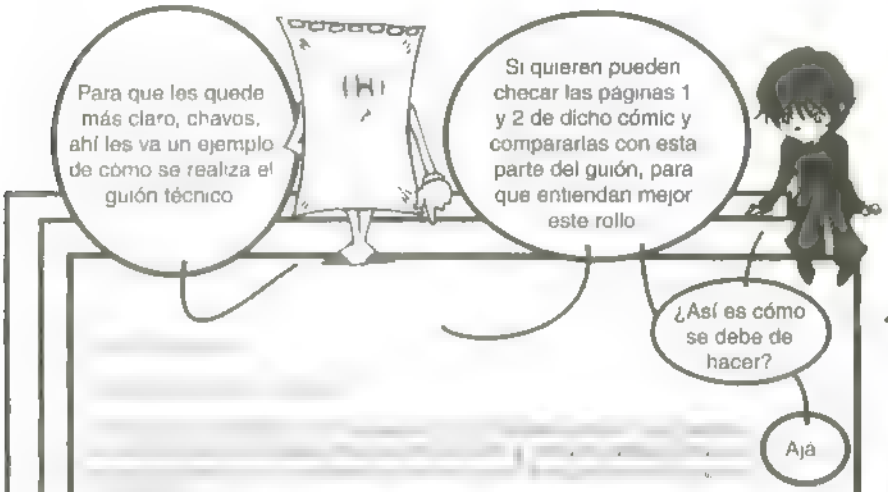
¡Ojo! El argumento se escribe a manera de resumen y debe ser claro y conciso.

Guión técnico:

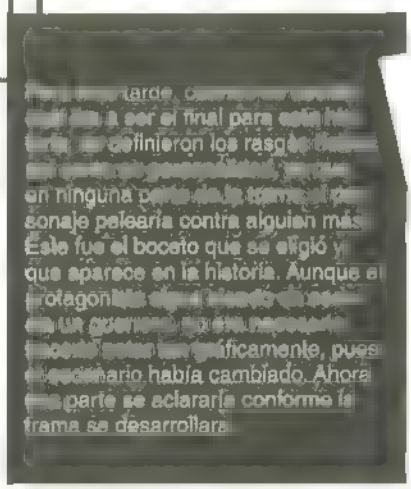
título
+
personajes
+
escenarios
+
páginas (distribución de paneles y textos por página)

El siguiente paso a seguir es escribir el guión técnico, en el cual ya se detallan las situaciones por las cuales pasa el o los personajes involucrados en la historia y los diálogos de los mismos. Aquí también se define su personalidad y características físicas, así como los posibles lugares en los cuales se desarrollará la trama.

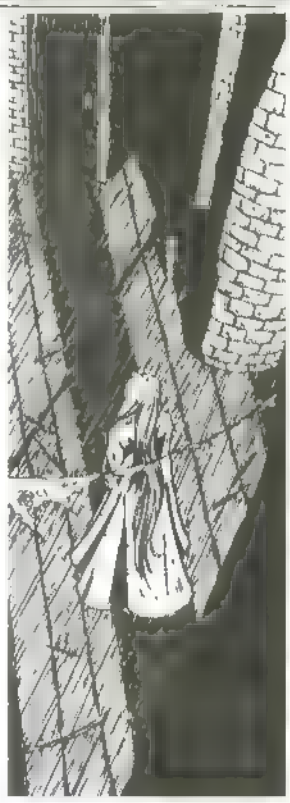
Quizá estos pasos puedan parecerles un tanto aburridos, pero, créanme, son verdaderamente necesarios si quieren que sus historias tengan una buena lógica, ya que, como saben, la realización de un cómic lleva varios días y si no plasman sus ideas en un papel, podrían perder la esencia u omitir algún detalle.

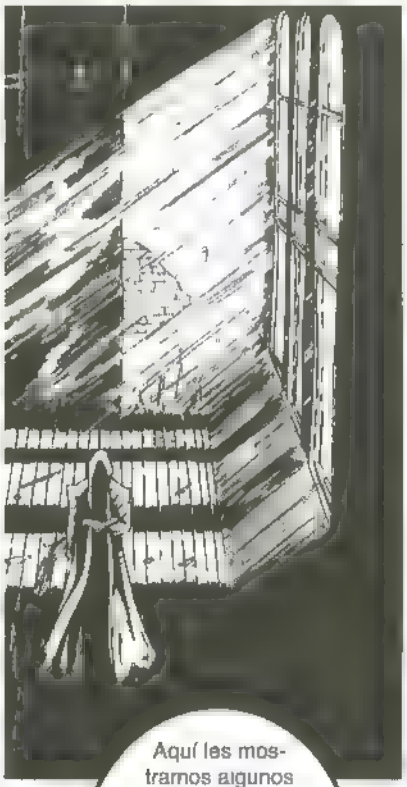


El diseño de los personajes depende de la historia y, obviamente, del creador, y se deben hacer varios bocetos previos hasta llegar al definitivo que será como finalmente aparecerá en la historia. Estos son algunos bocetos que se hicieron para Reflexiones Originalmente se pensó que el personaje apareciera caminando por la calle, por lo que su aspecto debía ser más agresivo, parecido más a un peleador que a un hombre cansado de la vida que le tocó vivir



Tips para realizar historietas

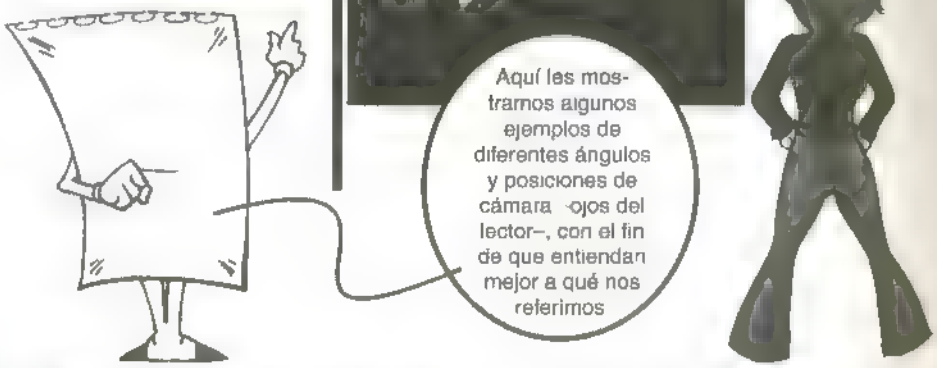




Ya tenemos el guión y el personaje. Todo está listo para comenzar a trabajar en el diseño de las páginas.

Cada dibujante es prácticamente libre de distribuir los paneles en cada página, el único requisito que debe tener presente es que dicha distribución debe ser completamente comprensible para el lector –en cuanto a secuencia se refiere–, sin importar lo alternativa que quiera hacerla.

En el caso de Reflexiones, la trama se desarrolla de forma pasiva, no existen situaciones espectaculares, ya que todo se lleva a cabo en un mismo sitio y sólo hay un personaje, por lo cual se trató de explotar las posibilidades que el lugar ofrece; es decir, conseguir un dinamismo al emplear los diferentes ángulos y movimientos de cámara para evitar la falta de interés por parte del lector.



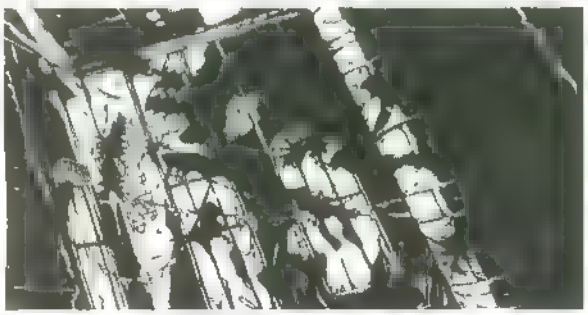
He aquí el procedimiento que se debe seguir para la realización de cada página. En el primer ejemplo se puede ver el trazo: éste puede ser con lápiz de papelería negro o azul –si los utilizan procuren mantenerlos siempre afilados para que las líneas estén mejor definidas–, o con lapiceros, cuyas puntitas sean del 0 5 HB

Sin importar qué utensilio elijan, intenten realizar el trazo lo más firme y limpio posible, pues deben tener en cuenta la posibilidad de que alguien más sea el encargado de entintar su trabajo. Imaginen el dolor de cabeza del pobre entintador si no sabe cuál línea es la que tiene que entintar

Estas marcas se usan para indicar qué áreas deberán ser cubiertas de negro, ya que no es muy conveniente rellenarlas con lápiz, pues su trabajo se ensuciaría demasiado. Generalmente son para áreas muy grandes

Tips para realizar historietas

Borrado correcto.

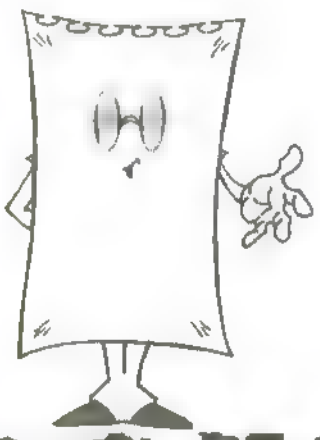


Borrado incorrecto.
La tinta no estaba completamente seca

Después de haber terminado con el entintado, se procede a borrar el lápiz. De preferencia usen goma blanca suave o de migajón. ¡Pero OJO! Deben tener mucho mucho cuidado al borrar cada una de sus páginas, ya que si lo hacen de manera descuidada, corren el riesgo de maltratar la opalina o, en su defecto, si la tinta no está completamente seca, manchar su trabajo, y querrán darse de topes contra la pared o contra lo que tengan cerca a ver su trabajo arruinado.

Para el acabado de Reflexiones, cada página tuvo un tratamiento digital; es decir, se coloreó y se insertó el texto en computadora, esto por capricho del creador de esta historia solamente, pero si ustedes no pueden o no quieren hacerlo de esa forma no hay ningún problema, es pura cuestión de diseño.

Ahora que si deciden hacerla de la forma tradicional, o sea, darle el acabado a mano, es necesario que pongan todos los textos en cada página con sus respectivos globos y/o marcos –según sea el caso– antes de entintar sus trabajos.



Forma tradicional.

Forma digital.

Como pueden darse cuenta, el creador de esta historia hizo lo que quiso a la hora de realizar el acabado, dando como resultado final un trabajo más experimental o menos ortodoxo.

Para finalizar, hablaremos del concepto de las Páginas.

La tipografía –tipo de letra tampoco es muy común

El personaje está pensando, eso es indudable, pero en vez de poner el texto en globos o marcos decidió encimarlo sobre líneas.

En cuanto a la forma de colorear, también fue hecha a base de crayones en su mayor parte

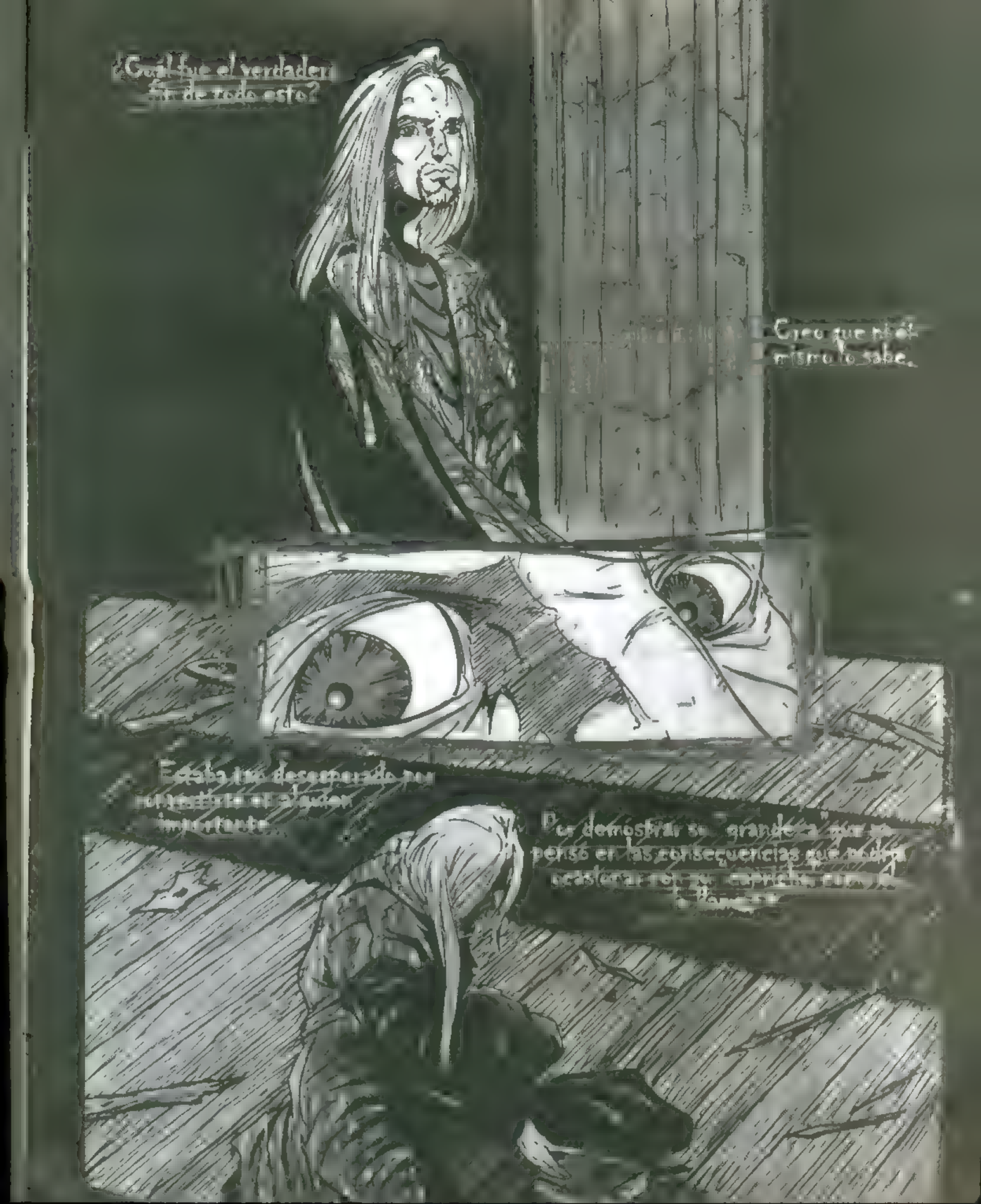
Los paneles están remarcados con una serie de líneas y rayones que los separan unos de otros.

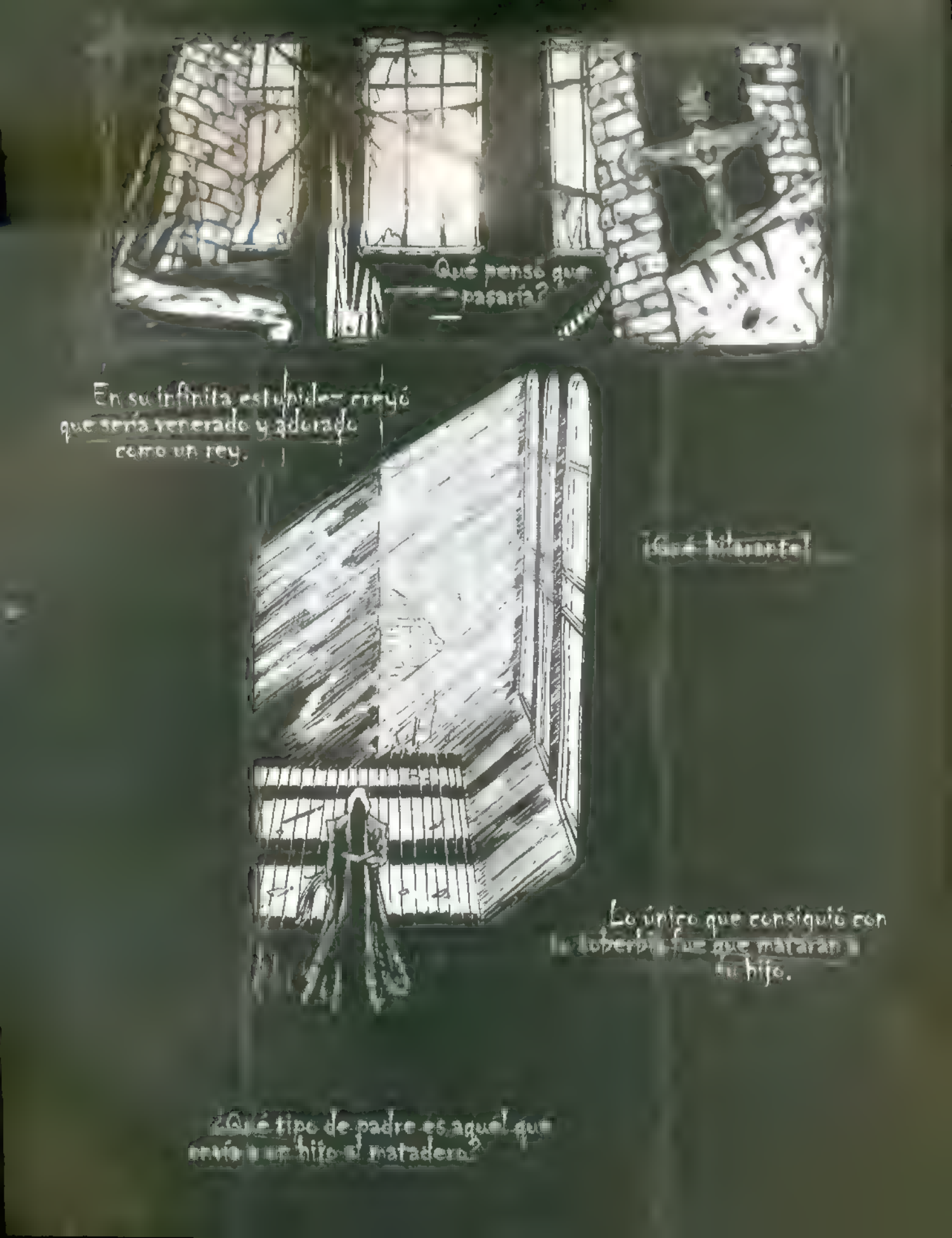
Un último tip antes de despedirnos: cuando tengan que dibujar fondos y/o escenarios en los que aparezcan edificios, carros, animales o muebles y no les salgan como ustedes quisieran, lo mejor es recurrir a las fotografías, créanme que ayudan muchísimo

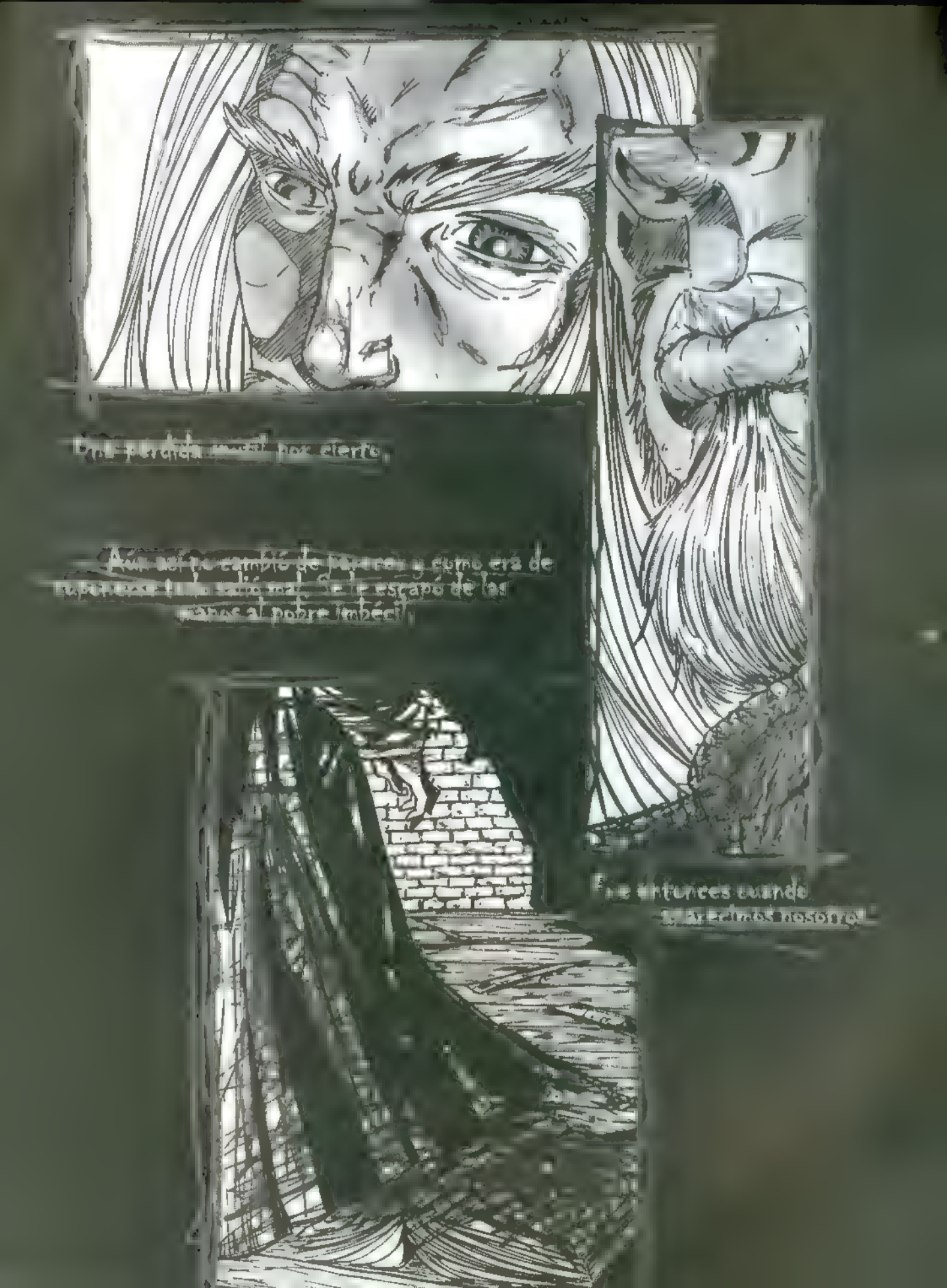
>Yawn< Oigan... ¿Ya vamos a empezar a dibujar o qué?

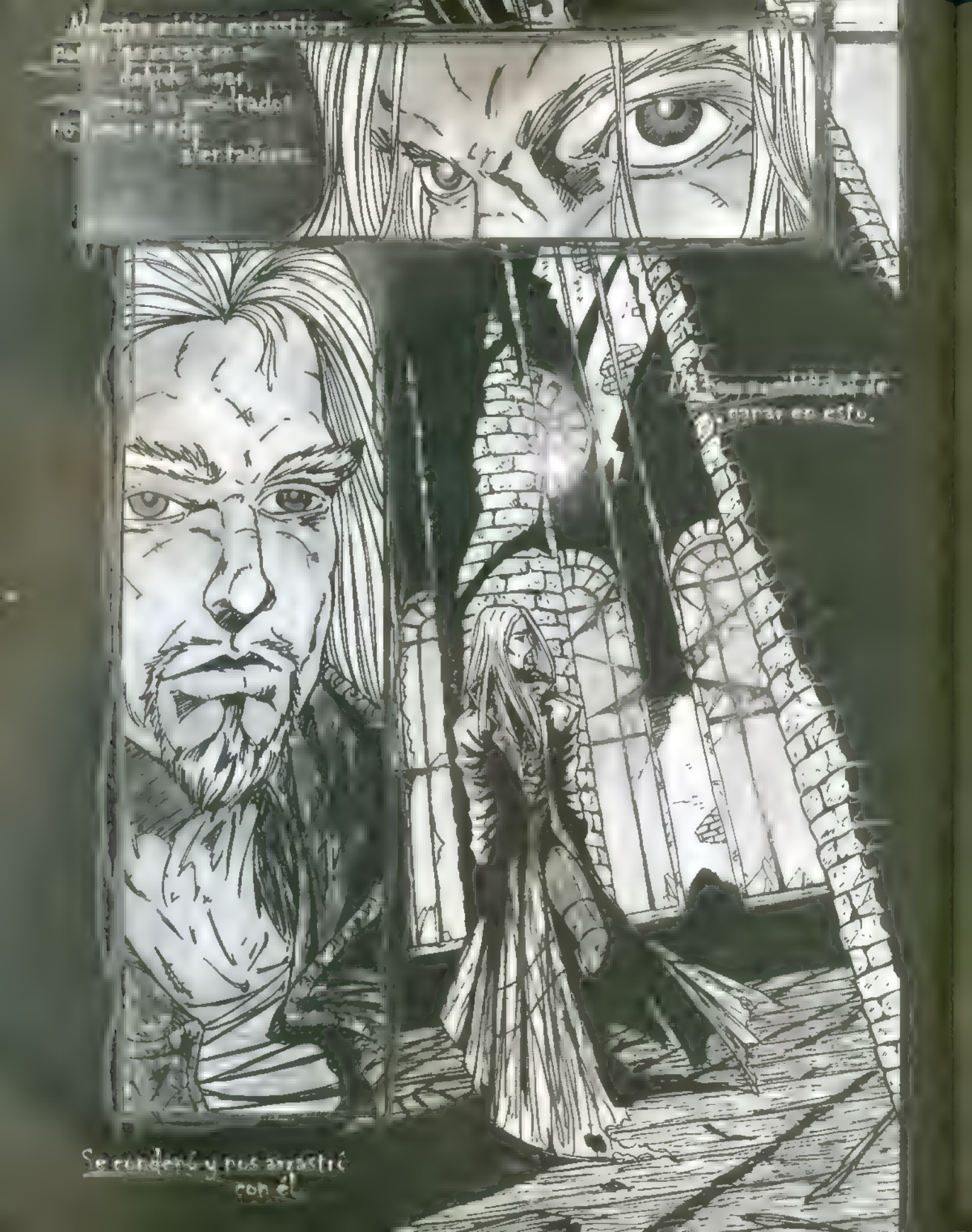
¡Ja, ja, ja! ¡Miren quién llegó!

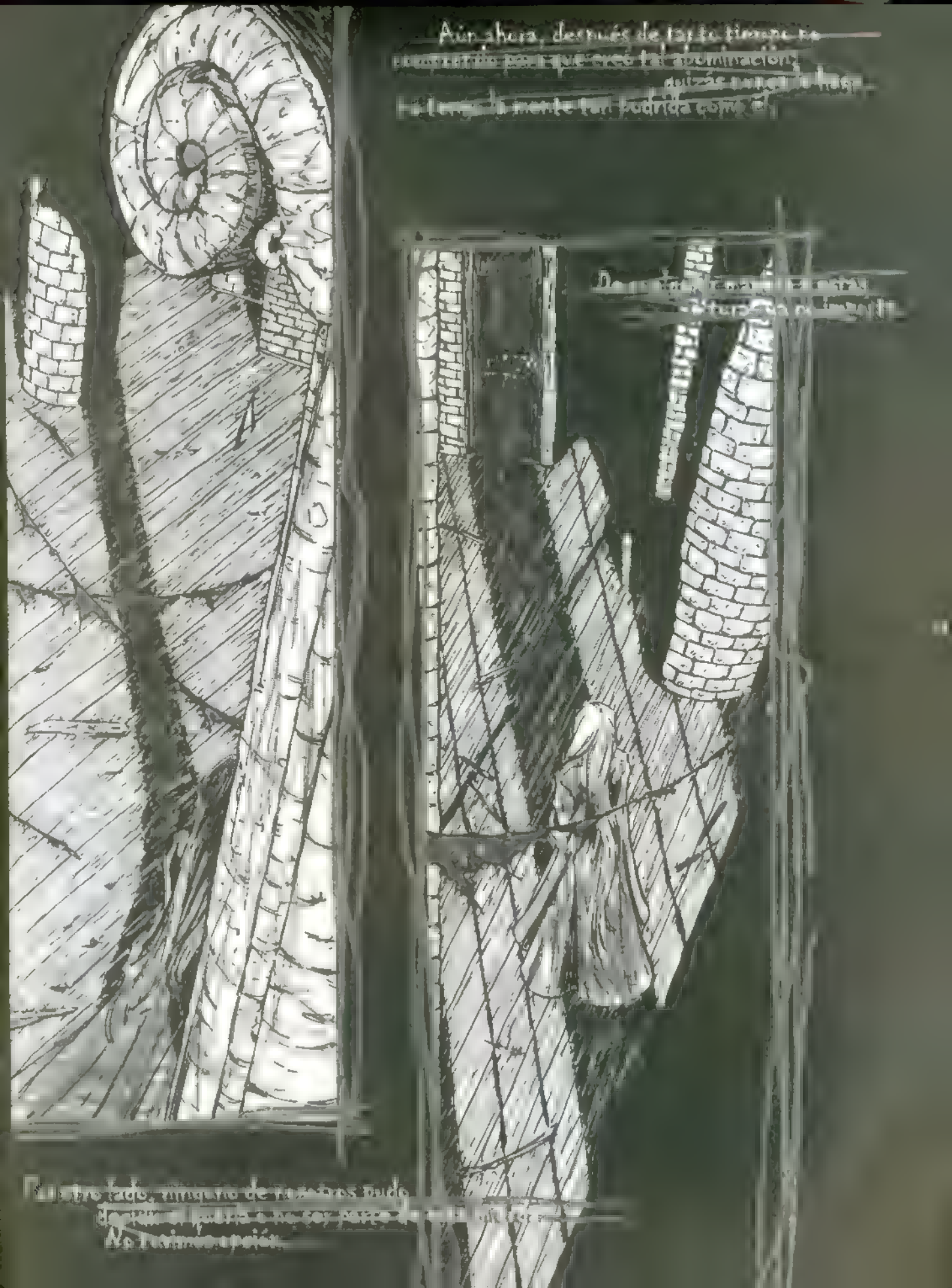
Reflexiones
¿Por qué lo hizo?

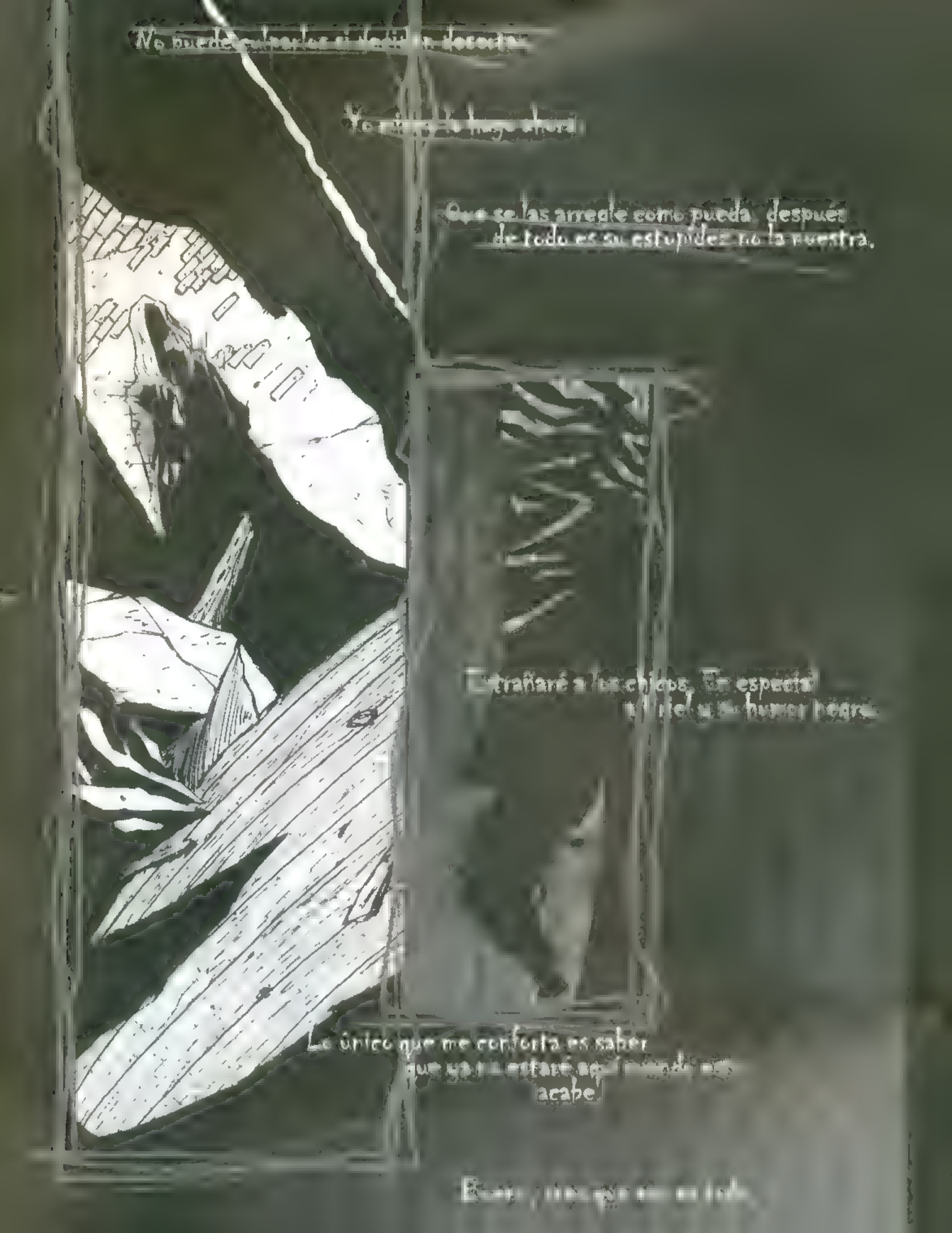

¿Cuál fue el verdadero
fin de todo esto?
Creo que ni él
mismo lo sabe.
Estaba tan desesperado por
Por demostrar su "grandeza"
pensó en las consecuencias que


Qué pensó que pasaría?
En su infinita estupidez creyó que sería venerado y adorado como un rey.
¡Qué blasfemia!
Lo único que consiguió con su soberbia fue que mataran a su hijo.
¿Qué tipo de padre es aquel que envía a un hijo al matadero?




ganar en esto.
Se rendirá y nos arrastrará con él




Que se las arregle como pueda, después de todo es su estupidez no la nuestra.
Extrañaré a los chicos. En especial
Lo único que me conforta es saber
acabe

TUTORIALES

PARA CREAR TUS ESCENARIOS

Por Mario A. Romero "Magolobo"

07.- Fondo en siluetas

Simplificar en alto contraste

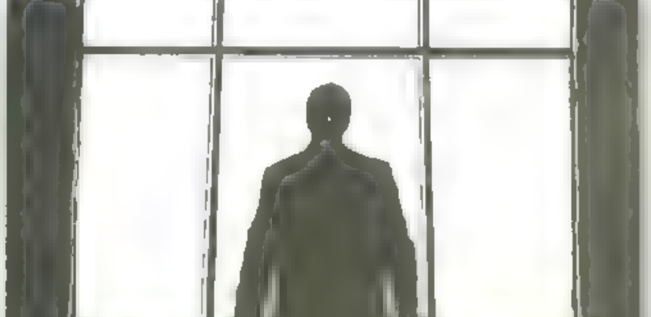
¡Quiubas!

Hoy nos tocará platicar de un tema aparentemente de fácil desarrollo, pero sin duda un reto: los manejos de [illegible] alto contraste y simplificación de formas.

Para no complicarte, el término es [illegible] y negro, pero con [illegible] negras más desarrolladas. Imagino que alguna vez viste trabajos de muchos artistas que lograron gran impresión usando tan solo una tinta [illegible]. Bueno, no importa. Sabes que cualquiera de nosotros puede dibujar [illegible] veces sólo usar negro puede ser más interesante de lo que parece. [illegible] en un instante. Si esto lo aplicamos a nuestro trabajo sin duda podríamos [illegible] promedio que regularmente tenemos.

Por ello debes entender que antes que dibujar personajes y fondos debes comprender [illegible] que los rodean. Un simple objeto y algo simple pueden ser [illegible] [illegible]mentar diferentes tipos de trazo y tinta, para acomodarnos y saber [illegible]

Aquí nuestro nuevo objetivo será lograr gran impresión pintando poco, ¿es posible? ¡Claro que [illegible]



[illegible]

A veces este estilo ofrece otras alternativas que no ofrece toda una gama de colores

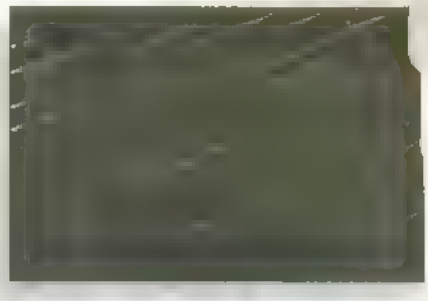
Observar con cuidado

Escoger con cuidado nuestros persona[illegible] tema siempre será ventaja

En nuestro ejemplo de arriba, hice a Punisher, pues lo considero un protagonista muy dramático, pero lo importante por comentar es la composición: al tener ropa muy oscura puedo contrastarlo al 100% negro, dejando ver tan sólo los brillos de la gabardina de un lado, producidos por la luz que llega tenuemente por la derecha. La pared también es completamente negra, pero podemos apreciar que es vieja y está formada por ladrillos expuestos por [illegible], y que parece un callejón solitario por tener una ventana simple sin adornos a un [illegible] alcance. ¿Curioso, no? Tanta información con tan poco detalle.

[illegible] este punto pode[illegible] contraste con [illegible] fuera de realidad. Los po[illegible] y elementos del exterior son [illegible] oscuros que no llevan detalle, pero no dejan de darte la idea de lo que [illegible]. La lluvia se interpreta bla[illegible] en zo[illegible] y negra en áreas claras. El símbolo [illegible] [illegible] favor. El rifle sólo está formado [illegible] sin tener que dibujar todo.

Al igual que el resto, el personaje se integra usando los mismos principios que el fondo, de[illegible] del rostro y una mano sin ex[illegible] [illegible]rar mucho. Al [illegible]enzo podrá resultarle quizá difí[illegible] [illegible]mpre y cuan[illegible]



Entre la penumbra y la luz

En este estilo es importante saber [illegible] de dónde viene la luz, sólo la intensidad de esta, por ello sabremos después que tanta sombra de negro emplear. Piensa de modo simple si toda tu escena pudiera ser negra 100%, sólo ve agregando luz [illegible], para que defina formas y detalles en una misma proporción.

Ten en cuenta que al emplear este estilo habrá elementos sumergidos entre tanta sombra o luz que [illegible] detalles podrán ser omitidos, dependiendo del umbral de contraste que manejes. En concreto habrá [illegible] detalles y es por eso que las formas debes hacerlas simples para que sean fáciles de reconocer.

Aún incluso habrá oportunidad de poner elementos tan simples, pero que si los colocas adecuadamente darán la sensación de ser formas detalladas.

Como otros datos adicionales, observa el desarrollo de la imagen en diferentes capas y podrás apreciar que no son complicados de dibujar, de hecho se ven tan simples al estar separados que cualquiera podría lograrlos sin mucho esfuerzo.

¿Listo(a)? ¿Para aventurarte entre la luz y la sombra?

Que te diviertas.

[illegible]

SIGUIENTE TUTORIAL:

CURVEAR FONDOS

UN CAMBIO A LO REALISTA...

Travis Charest

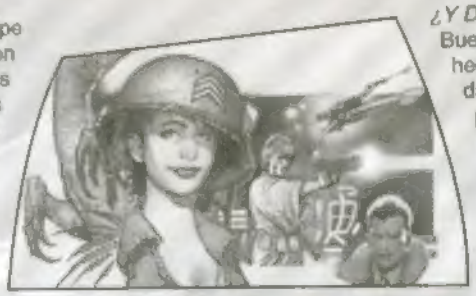
Por Miguel Ángel Hernández Cedillo

Travis Charest nació en Leduc, un pequeño poblado de Canadá, en 1969. Travis vivía en casa de su abuela, y es ella quien le compra cómics en su infancia para que se entretuviera y matara esas largas horas de aburrimiento. Le gustaron tanto las historietas que de un día para otro lo llevaron a dibujar.

Su carrera dio inicio en 1992. Su primer trabajo fue una historia corta que apareció en *The Incredible Hulk Annual #18*, y después de esa chambita no consiguió nada hasta finales de ese mismo año en el *Flash Annual #4* para DC Comics. En principio el trabajo de Charest estaba totalmente influenciado por **Jim Lee**, de hecho, era uno más de los clones de éste que abundaban en ese entonces. Al año siguiente se encargó nuevamente del *Flash Annual #5*, e hizo algunas portadas para *Batman*, del 488 al 490; para los *Outsiders*, *Alpha y Omega* en sus números unos; la portada de *Robin, Tragedy & Triumph TPB*, para Detective Comics (652 y 653); además de las portadas de *Darkstar*; entre muchas otras. A mediados del año siguiente, Jim Lee contacta a Travis Charest y le pregunta si puede mudarse a California y trabajar para su estudio Wildstorm. Charest no lo piensa dos veces y acepta la proposición.

En Wildstorm inició realizando el *WildC.A.T.s Trilogy #2*, un preview y el cover de WildC. *A.T.s Special #1* en noviembre de 1993, y lo que hizo después serían algunas portadas y pin-ups para los títulos más importantes de Wildstorm, como *StormWatch*, *WildC. A.T.s*. Y es hasta el año siguiente, en 1994, donde toma los lápices de la serie *WildC.A.T.s* en el número 15 hasta el número 31 en julio de 1996. En un principio, se encargaba de los dibujos del cómic íntegro; sin embargo, Travis Charest no es un dibujante precisamente rápido, y pronto los famosos deadlines comenzaban a alcanzarlo, por lo que fue bajando el número de páginas que realizaba cada mes, hasta que en los últimos números Wildstorm había determinado que la única manera en que Charest siguiera con el título era con la ayuda de otros dibujantes, por lo cual se hacían varias historias cortas en un sólo número y Charest se encargaba de realizar alguna, pero... ¿por qué no quitar a Charest y poner a otro dibujante? Bueno, pues porque Charest, durante el tiempo en que tomó las riendas de la serie *WildC.A.T.s*, elevó su estilo, comenzó a pulirse alejándose del estilo de Jim Lee y sumando elementos del manga y la historieta europea, con un dibujo muy limpio, totalmente detallista, espectacular y hasta cierto punto realista, con un diseño fascinante de armas, trajes y personajes. Durante ese tiempo, comenzó a incrementarse el número de fans, así como los elogios por parte de los colegas y los críticos. Travis tenía ganado su lugar en Wildstorm y su lentitud no iba a quitárselo. Así siguió hasta que sencillamente ya no podía realizar ni siquiera historias cortas.

Pero los fans lo pedían y había que hacer participe a Charest de un proyecto importante. Éste vino en 1997, después de que Jim Lee limara asperezas con Marvel Cómics. Acordaron realizar algunos crossovers, y ya con las cartas en la mesa, se decidió a hacer una miniserie de cuatro números de *WildC.A.T.s / X-Men*. En ésta se narrarían historias a través del tiempo entre estos grupos, y es precisamente Travis Charest quien se encarga de realizar el primer número *WildC.A.T.s / X-Men: The Golden Age #1*, uno de sus mejores trabajos sin duda alguna. Travis salió en forma impresionante de lo anterior que había hecho hasta ese momento. Para ese entonces y aunque Charest ya había comenzado a utilizar anteriormente otro tipo de materiales para trabajar, lo empezó a hacer con más frecuencia. Charest es un artista muy completo y, aparte de ser un magnífico ilustrador, es un excelente colorista. Regresando a *WildC.A.T.s / X-Men: The Golden Age* y con el impulso que le había dado esta serie, realizó historias cortas, pin-ups y portadas para *Captain America #7* para Marvel Comics; *StormWatch Sourcebook #1*; *WildC.A.T.s #40*; *Divine Right #1*; entre otras cosas, hasta 1999. Para el 2000 se realizaría uno de los grandes sueños de Travis Charest, trabajar al lado de **Alejandro Jodorowsky** en las series de La Casta de los Metabarones, realizando *Les Métabarons*, para Les Humanoïdes Associés.



¿Y Dónde Consigo Su Trabajo?

Buena pregunta. Mucho de lo que Charest ha hecho se puede conseguir en cualquier tienda de cómics especializada. Si van a hacer pedido del trabajo de Charest, lo más recomendable es lo que hizo como dibujante regular en la serie de *WildC.A.T.s*, por supuesto el primer número de la serie *WildC.A.T.s / X-Men: Golden Age*; *Captain America #7*; *C23 Wizard Special Edition Mini-comic*; *WildStorm Fine Arts: The Gallery Collection*; *WildStorm New Horizons Portfolio*; y, por supuesto, en cuanto esté listo lo que está haciendo con *Les Métabarons*.

De lo que se ha publicado en español de Travis Charest, si mi memoria no me falla, en el número 0 de *Gen 13*, que publicó Editorial Vid, viene una historia corta de él, y, por supuesto, el ya mítico *WildC.A.T.s / X-Men: Golden Age*, también por allí hay algunas portadas, pero no tiene caso que gasten su dinero. Esto que les acabo de mencionar es lo más recomendable. Travis Charest está en camino de ser uno de los grandes artistas de la historieta mundial, y creo que lo mejor de él está aún por venir.

¿Y Qué Más?

¿Qué?... ¿Todavía quieren saber más de Travis Charest? Bueno... aquí les van algunos datos:

- Los personajes favoritos de Charest son los de *Star Wars* y *Spiderman*.
- Admira a **Mike Mignola**, **Adam Hughes** y **Brian Bolland**.
- Sus influencias son **Moebius**, **Juan Giménez** y evidentemente **Jim Lee**.
- Es muy lento dibujando, la miniserie de *WildC.A.T.s / X-Men* le tomo casi un año.
- Los materiales que Travis Charest utiliza para trabajar son: lapicero con minas 2H y HB; se vale de rapidógrafos para entintar; tinta diluida con agua dependiendo lo que vaya a hacer; pinceles en varios tamaños para entintar zonas amplias en negro; acude a la tinta blanca Pelikan para los efectos de luces; y usa lápices Watercolor como acuarela, acrílicos y aerógrafos;
- Para dibujar, utiliza como referencias fotografías de revistas y libros. Sobre todo para los fondos y vehículos.
- Domina casi todas las técnicas de dibujo: carbón, óleo, acrílicas, color digital, etcétera.

BUZÓN

Hola, qué onda, quiero felicitarlos por su nueva edición de **DibujArte S3**. La verdad me ha sido de mucha ayuda. La neta es que soy fan de su revista, y me fascina que ustedes sean tan amables con los lectores y la calidad del trabajo que se presenta en cada numero de su revista y... me gustaría que pudieran sacar un especial para aprender más acerca del dibujo estilo manga. Es que... sonará muy pedinche, pero me interesa muchísimo ese tipo de dibujo, no saben cómo me muero por saber más de él...ja. También pienso molestarlos aún más enviándoles un dibujo que he hecho para que puedan criticarlo y corregirme las fallas...la verdad es que son mi *ejemplo a seguir*, por muy chafa que suene de mi parte... (qué pena). Bueno, felicidades y continuen tan exitosos como siempre...
Atte: su amiga
Tania Anallatzin Partida López

Muchas gracias por tus comentarios, **Tania**. *Por lector@s como tú es que nos esforzamos para realizar la revista con la calidad y la información que ustedes se merecen y les interesa. Referente a las clases de manga, en la edición regular y en la reedición de* **DibujArte núm. 23** *puedes encontrar clases de dibujo estilo manga. De cualquier manera estamos preparando un nuevo especial que pueda complementar el que ya existe. Estaremos esperando tus dibujos para poder analizarlos y ayudarte en lo que podamos.*

Hola a todos los creativos de **DibujArte**, quiero felicitarlos por esta gran revista, porque gracias a ustedes he mejorado mucho, los sigo desde la no. 20 y reedición 8. Ustedes han sido mis únicos maestros y quisiera mostrarles mi trabajo en persona. Por eso les pregunto en qué evento van a estar (el más cercano), y también acerca de los talleres de dibujo que estaban en Mangastore: ¿qué ya no están ahí? Y si están: ¿por qué no van otros creativos aunque sea a visitar? Y a ver cuándo hacen otro concurso de dibujo. Bueno, eso es todo. Hasta luego.
Arturo Ramirez Quiroz

Gracias por tu carta. Nos estamos presentando en los eventos más importantes de la Ciudad de México referentes al cómic y al manga, en el espectáculo MangaFest de Vanguardia Editores, así que podrás encontrarnos ahí y llevar tus trabajos para conocernos en persona. Estamos pensando visitar Mangastore todos los sábados e invitar más creativos para que los lectores los conozcan.

Estimado Tozani y demás staff de **DibujArte**:

Antes que nada permítanme enviarles un cordial saludo y una enorme felicitación por el trabajo que realizan.
Me ha gustado mucho la decisión de sacar de nuevo las revistas de **DibujArte**, pero además de que en **DibujArte S3** comience un "bonus". Me gustó bastante el curso de Mario A. Romero "Magolobo" sobre la creación de escenarios. Sólo me pregunto:
1. ¿Enseñará cómo crear la textura de un árbol o cómo crear algunas flores como las rosas?
2. ¿Cómo dar diversos efectos de distancia en los escenarios?
De igual modo me gustaría saber si dentro de las revistas de **DibujArte S3** vendrán incluidos los apartados de las 3 R's del escritor de Laura Michel, ya que en **DibujArte** reedición estos no aparecieron y sólo están en **DibujArte** edición normal. Te comento esto porque mi colección de **DibujArte** se conforma de las tres colecciones y sólo tengo algunos de los primeros ejemplares donde estos vinieron. Sin nada más por el momento me despido diciéndote que me encanta cómo dibujas y espero algún día tener esa calidad gráfica. Además de que los ejercicios que aparecieron en **Conexión Manga** son magníficos. Gracias por la atención prestada a este mail.
Naoki Atokawa

Gracias por tu apoyo a "Magolobo". El está trabajando en clases progresivas de los temas que nos pides. Sobre las 3 R's, por supuesto que estarán en la S3, pues es una información muy valiosa para los creativos que deseen escribir sus propias historias. Le daremos tu recado a Tozani, a quien seguramente le dará mucho gusto lo que comentas.

Hola, quería decirles que deberían poner una sección sobre alguna caricatura (de anime), en la que vengan los personajes, aventuras, el tema, etcétera.
Abraham Mercado Ramírez

Tomaremos muy en cuenta tu sugerencia que no está nada mal. Gracias por escribirnos.

Danos tu opinión sobre esta revista. Envía tus cartas y/o dibujos vía correo normal o vía electrónica a las direcciones que aparecen abajo. Si envías dibujos, no olvides escribir todos tus datos completos y un medio por el que podamos contactarte, en **DibujArte** siempre estamos en busca de nuevos talentos. No te quedes esperando, manda tus trabajos ¡Ya!

Revista Dibujarte S3
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Santa María la Ribera
Cp. 06400
México D. F.
dibujartes3@vanguardiaeditores.com

En nuestro siguiente número...

- Más tips de creación de Cómics.
- Tips de Armaduras.
- Galería de lectores.
- Clases de Fondos.

y mucho más...

EDITOPOSTER

TE PRESENTA SUS MÁS RECIENTES LANZAMIENTOS:

MusicAnime

con las canciones de tus series favoritas de la animación japonesa, además de interesantes artículos y reportajes

Anime y Manga

Colección de Luxe

con todo lo que querías conocer sobre la serie más famosa de los últimos tiempos: Neon Genesis Evangelion en fascículos coleccionables

¡BÚSCALAS EN TU PUESTO DE PERIÓDICOS!